NES-NI-NOE

SPIELANLEITUNG

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

TINY TOON Adventures

KONAMI®

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

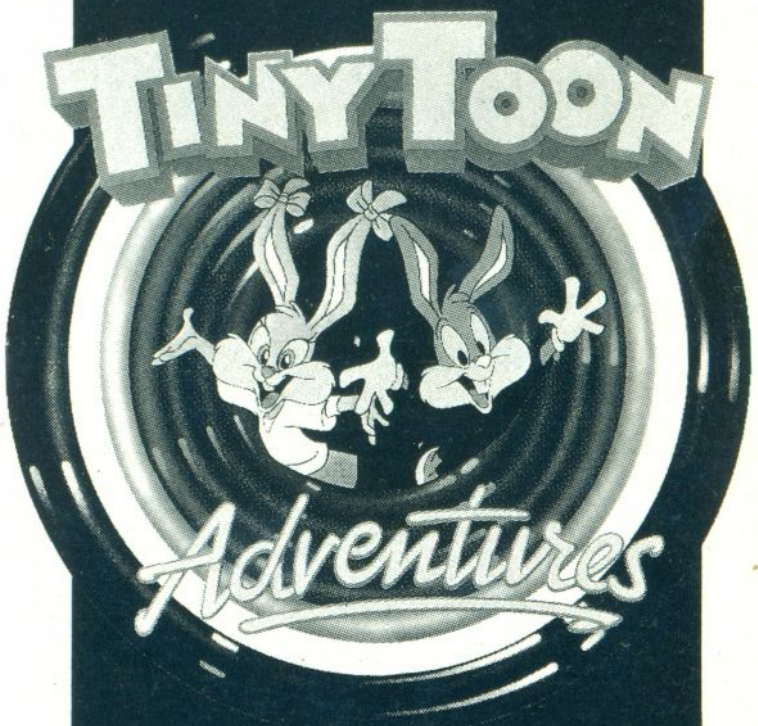
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WILLKOMMEN IN DER WELT VON KONAMI!

Herzlichen Glückwunsch! Sie sind nun stolzer Besitzer des TINY TOON ADVENTURES ™ für das Nintendo Entertainment System ® ein weiterer spektakulärer Hit in der Konami-Reihe. Bevor Sie in das Tiny Toon-Adventureland hineinplatzen, lesen lieber erst die Spielanleitung.

INHALT

EINFÜHRUNG 4
WIE MAN SPIELT 5
DIE STEUERUNG 8
JA, WIE LAUFEN SIE DENN? 8
REIN INS VERGNÜGEN 10
NÜTZLICHE DINGE 11
DIE GUTEN TOONS 12
DIE BÖSEN TOONS 14
DIE SZENERIE 16
ZUR PFLEGE IHRES GAMES 18



ES BRAUT SICH WAS ZUSAMMEN IN ACME ACRES

Die Einwohner von Acme Acres saßen auf der Treppe der Acme Dummiversität und sangen den Blues. So erging es ihnen schon lange, seitdem Montana Max ihrer Fröhlichkeit ein Ende bereitet hatte, indem er Babs Bunny entführt hatte. Was gäben sie darum, einen von Babs' blöden Witzen zu hören.

Wissen Sie, alles fing mit diesem Animationsfest auf der Acme Dummiversität an. Dieses Fest war immer ausgiebig gefeiert worden; Höhepunkt waren die Studentenfilme. Jedes Jahr versucht Montana Max, die Jury zu bestechen, seinen Film als besten zu wählen, einfach, weil er daran gewöhnt ist, daß alles nach seiner Nase läuft. Er ist eben ein reicher Depp mit Anstand. Und da Monty schon immer eifersüchtig auf Buster Bunny war, kann er es nicht ertragen, wenn Busters Film zum „Besten Studentenfilm" gewählt wird.

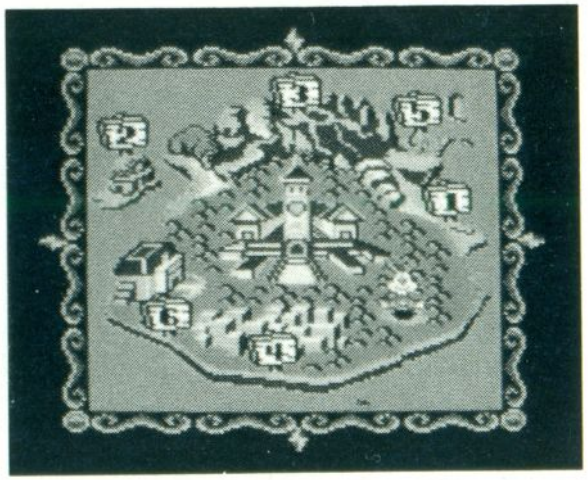
Das brachte den gemeinherzigen Monty zum Kochen. Er wollte gewinnen, selbst wenn das das Letzte gewesen wäre, was er tat. Als Babs auf dem Weg zu Busters Haus war, um ihm zu gratulieren, lockten Monty und seine Mannen sie zu seinem Anwesen und versprachen ihr, sie zu einem Star zu machen. Um seinen Fang kundzutun, kaufte Monty eine Fernsehstation und sendete eine „Ätsch, ihr kriegt mich nicht"-Rede, die alle erstaunten Bürger von Acme Acres hörten.

Damit war Buster gründlich hereingelegt worden. Er wollte sogar das Hüpfen aufgeben, aber da lief ihm zum Glück seine Freunde Plucky Duck, Dizzy Devil und Furrball über den Weg, die ihm ihre Hilfe anboten, das allseits beliebte Hasenmädchen zu retten. Mit Ihrer Hilfe können Buster und seine Kumpel zu ihrer abenteuerlichen Mission an den Stadtrand von Acme Acres aufbrechen, um Babs zu retten. Ist es überhaupt möglich, die zahlreichen Fallen zu überleben, die Monty für sie ausgelegt hat? Hüpfen Sie lieber schon los, bevor es zu spät ist und für Buster und seine Freunde der Vorhang fällt!

SO 'TOONEN' SIE LOS

Ziel dieses lustigen Abenteuers ist es, Babs aus Montys Anwesen zu befreien, bevor die Zeit um ist. Sie selbst sind nun in der Rolle von Buster Bunny. Zum Loshüpfen drücken Sie den Startknopf. Zuerst besuchen Sie Shirley The Loon, die wahrsagende Toonfrau, die Ihnen so manchen wertvollen Tip geben kann. Bei ihr zu Hause werden Sie auch die drei treuen Freunde auswählen, die Sie auf dem nächsten Abschnitt Ihrer Reise begleiten werden. Da Sie sich beeilen müssen, können Sie jeweils nur einen mitnehmen. Drücken Sie auf dem Control Pad rechts oder links, um Plucky Duck, Dizzy Devil oder Furrball zu wählen. Mit der A-Taste bestätigen Sie Ihre Wahl und gehen auf den Karten-Screen. Eine Neu-Wahl können Sie bei jedem neuen Abschnitt treffen. Wenn Sie einen Ihrer Mitspieler zulange stehenlassen, werden Sie bemerken, daß jeder von ihnen auf seine Weise seine Ungeduld ausdrückt. Außerdem denken Sie daran, daß jeder Ihrer Freunde spezielle Talente hat, die Ihnen zu bestimmten Zeiten zugute kommen werden. Um die Figur zu aktivieren, die Sie mitgebracht haben, lassen Sie einen Ballon zerplatzen, greifen sich den darin enthaltenen Preis, und weiter geht's.

IMMER 'TOONIG' BLEIBEN



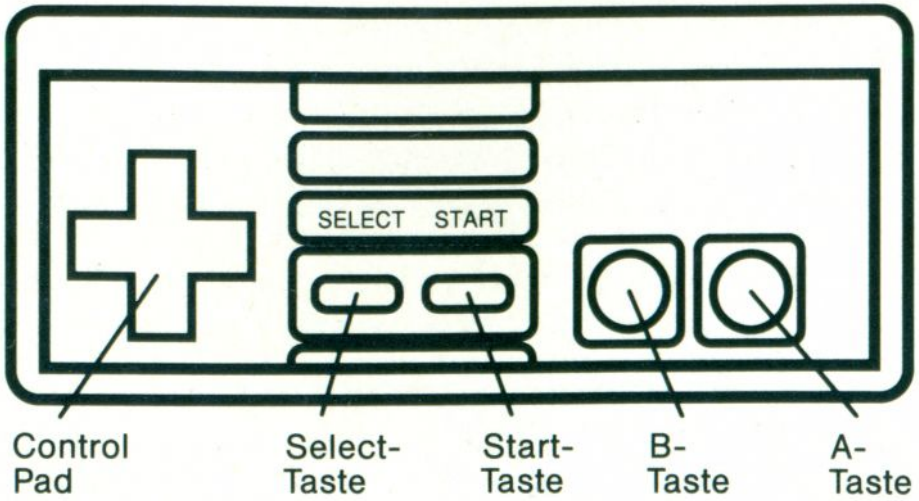
Als nächstes erscheint eine Landkarte auf dem Bildschirm, auf der Sie sehen können, wo Sie sich gerade auf Ihrem Toonpfad befinden. Sie müssen sechs Abschnitte überstehen, von denen jeder mehrere Level hat. Hüten Sie sich vor Elmyra, die sich überall verstecken kann und nur auf einen knuddeligen Toon wartet, den Sie in Stücke schmusen kann. Sie meint es gut und hat Achtung vor allen lebenden Wesen, aber leider kommt man dank ihrer Umarmungen nicht weiter als zum Anfang des Spielabschnitts zurück. Meiden Sie sie wie die Masern.

Am Ende jedes Abschnitts stehen Sie einem von Montys fiesen Wächtern gegenüber, der gewiß alles tun wird, damit Sie nicht an ihm vorbeikommen. Sie werden einiges an Beinarbeit leisten müssen, um ihn auszutricksen. Wenn Sie es aber geschafft haben, nehmen Sie sich den Schlüssel und gehen zum nächsten Abschnitt. Im fünften Level hat Gogo Dodo die letzten Schlüssel in der Hand, die Ihnen noch fehlen (insgesamt gibt es fünf). Gogos geteilte Persönlichkeit birgt fünf Charaktere. Wenn Sie alle fünf gebändigt haben, bekommen Sie die Schlüssel. Nach jedem bestandenen Level sehen Sie eine Tür. Das heißt, es ist Zeit, „nach links von der Bühne zu gehen" oder nach rechts – je nachdem. Bevor Sie in die nächste Szene kommen, erscheint das Punktebild, auf der Sie ihren momentanen Spielstand mit Punktestand, Level, Zeit (die Uhr geht automatisch auf Null zurück) ablesen können.

Klingt doch ganz einfach, oder? Könnte es auch sein, wenn da nicht Monty und seine Bande wären, die in jedem Level lauern und ihr Level-Bestes tun, um Ihnen eins auszuwischen. Sie werden Sie das Hakenschlagen lehren; das Beste ist also, ihnen auf die Köpfe zu springen und ihnen eins auf die Nuß zu geben.

Es stehen Ihnen aber auch noch andere auserwählte Bewegungen zur Verfügung, u.a. auch unter Wasser. Einige der Spezialbewegungen sowie die Unterwasserbewegungen zehren ordentlich an Ihrem Kraftmesser. Wenn der aufgebraucht ist, können Sie nicht mehr angreifen. Achten Sie darauf, dann wird er sich rechtzeitig wieder aufladen. Ein Leben verlieren Sie immer dann, wenn einer von den Ganoven Sie in die Finger kriegt, wenn Sie vom Weg abkommen, wenn die Zeit abgelaufen ist oder wenn Sie zu schwer verletzt werden. Sollte das passieren, können Sie, solange Sie Ihre Mitspieler noch haben, in derselben Rolle noch einmal von vorn anfangen (im selben Level). Wenn alle Ihre Spieler „aufgebraucht" sind, ist das Spiel vorbei. Aber sogar dann können Sie noch einmal da anfangen, wo Sie aufhören mußten. Drücken Sie auf dem Control Pad einfach auf Continue, und Sie machen da als Buster Bunny weiter, wo Sie aufgehört haben.

WENN ES ZEIT IST, SICH ZU RÜHREN, MACHEN SIE DEN TOONS BEINE....



Wie man Buster Bunny bewegt

Gehen: Drücken Sie auf dem Control Pad nach rechts oder links; wenn Sie zur gleichen Zeit die B-Taste drücken, geht er schneller.

Ducken: Drücken Sie nach „unten" auf dem Control Pad

Springen/„angreifen": A-Taste. Halten Sie sie gedrückt, ist der Sprung besonders hoch.

Gleiten: Drücken Sie gleichzeitig die B-Taste und nach „unten" auf dem Control Pad.

Schwimmen: Drücken Sie nach rechts oder links auf dem Control Pad und tippen Sie kontinuierlich auf die A-Taste.

Aus dem Wasser springen: Drücken Sie nach „oben" auf dem Control Pad und die A-Taste.

Whirlpool(= „Angreifen" unter Wasser): Während Sie unter Wasser sind, drücken Sie auf die B-Taste.

Wie man Plucky Duck bewegt

Grundsätzlich genauso wie Buster Bunny, aber Plucky kann ja auch mit den Flügeln schlagen, um zu gleiten oder zu schwimmen.

Gleiten: (beim Springen länger in der Luft bleiben) drücken Sie dauernd auf die A-Taste.

Schwimmen: Drücken Sie auf dem Control Pad in alle vier

Richtungen: bei gleichzeitigem Drücken der A-Taste schwimmt er

schneller.

Wie man Dizzy Devil bewegt

Grundsätzlich genauso wie Buster, nur daß Dizzy nicht schwimmen kann.

„Wirbelwind-Attacke": B-Taste gedrückt halten und gleichzeitig auf dem Control Pad nach rechts oder links steuern.

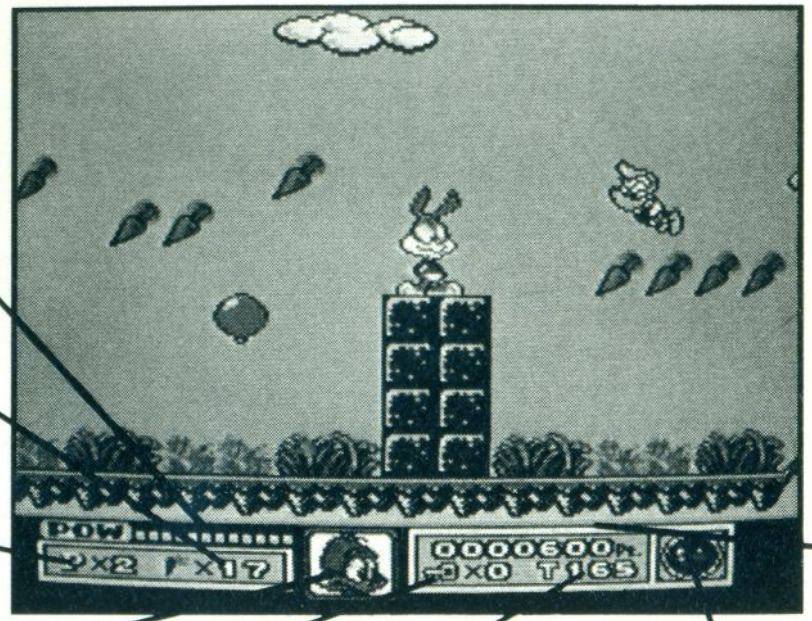
Wie man Furrball bewegt

Grundsätzlich genauso wie Buster, aber Furrball kann außerdem klettern und Drehsprünge machen.

Klettern: Auf dem Control Pad in Richtung der Mauer drücken und gleichzeitig die A-Taste betätigen.

Drehsprung: (die Sprungentfernung erhöhen) auf dem Control Pad in die der Mauer entgegengesetzte Richtung drücken, dabei gleichzeitig die A-Taste betätigen.

REIN INS VERGNÜGEN



ENERGIE-ANZEIGE

MÖHREN-VORRAT

SPIELER-LEBENPUNKTE

PUNKTZAHL

PARTNER

SCHLÜSSEL ANZAHL

REST-ZEIT

„GLÜCKLICHES HERZ"

DINGE, DIE ICH LIEBE

Nehmen Sie bloß alles mit, was Ihnen so in den Weg fällt, denn so manches könnte Ihnen im richtigen Moment nützlich sein.

BALLON

Lassen Sie sie zerplatzen, um an den Preis zu kommen.

MÖHRE

Sie sind nicht nur gut für Sie, sondern können Ihnen einen Extra-Spieler einbringen, wenn Sie Hamton ein Bündel davon bringen.

TOON-A-ROUND

Nehmen Sie den Toon-A-Round an sich, damit Sie zu Ihrem Partner schalten und wieder zurück zu Buster können.

GLÜCKLICHES HERZ

Gibt Ihrem Leben wieder Auftrieb. Das Herz findet sich ebenfalls in den Ballons. Wenn Sie schon mal ein Herz hatten und nun noch eins finden, bekommen Sie noch einen Partner.

UHR

Sie brauchen kein häßliches Gesicht, um diese Uhr zu stoppen. Greifen Sie einfach nach ihr, und die Zeit wird gestoppt, allerdings nur für eine Weile.

✱✱✱ EIN FESTIVAL DER STARS ✱✱✱

BUSTER BUNNY

Unser Held. Einer, den jeder gern als Freund hätte. Man erwischt ihn nie mit einer Karotte zwischen den Zähnen. Dazu ist er ein Starathlet, der schneller läuft und höher springt als jeder andere.

BABS BUNNY

Wenn sie groß ist, will sie eine berühmte Schauspielerin werden. Hier einer ihrer Lieblingswitze: „Frage: Wie spannen Sie einen Truthahn auf die Folter?" „Antwort: Das erzähle ich dir morgen."

PLUCKY DUCK

Mit seinem großen Schnabel kommt er oft in Schwierigkeiten, aber er besteht jede Gratwanderung durch irgendwelche brenzligen Situationen. Ein exzellenter Schwimmer. Beim Springen kann er durch Flügelschlagen länger in der Luft bleiben.

DIZZY DEVIL

Einfach liebenswürdig, aber laden Sie ihn auf eine Party ein, wird er alles zusammenhauen und den Kühlschrank leeren! Sogar solide Felswände kann er mit Hilfe seines „Dreh-Moments" zerhacken. Feinde wirbelt er einfach durch die Luft.

FURRBALL

Ein stromerndes Kätzchen, das immer nach einem netten Plätzchen für die Nacht sucht. Sie ist geübt darin, Hunden auszuweichen, und kann daher jede Wand hochklettern.

HAMTON

Wenn er auf Feinde trifft, stellt er sich immer ein bißchen an, also versteckt er sich lieber in geheimen Ecken und gibt gern einen Extra-Spieler ab, wenn Sie ihm genügend Möhren bringen.

GOGO DODO

Ein lieber Unheilsstifter mit einer gespaltenen Persönlichkeit. Versteckt gern Schlüssel.

SHIRLEY THE LOON

Feiert sich selbst als psychedelischen New Age-Guru. Im Acme Inquirer (dortige Tagespresse) erscheinen ihre Horoskope, und auch im Wahrsagen ist sie nicht schlecht. Hören Sie ruhig auf ihren Rat.

ELMYRA

Sie liebt kleine Tierchen über alles, aber ihre Zuneigung muß jedem zuviel werden. Wenn Sie sie sehen, machen Sie, daß Sie wegkommen! Wenn sie Sie erwischt, müssen Sie leider ganz zurück an den Anfang des Abschnitts. Also aufpassen!

DIE FIESNICKS

BATTY

MONTANA MAX

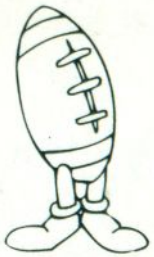
der entartete Millionär hinter seiner Schurkenbande. Buh!

BLINKY

RODERICK RAT

INKY

LARRY



PIGSKIN

LUBELLE

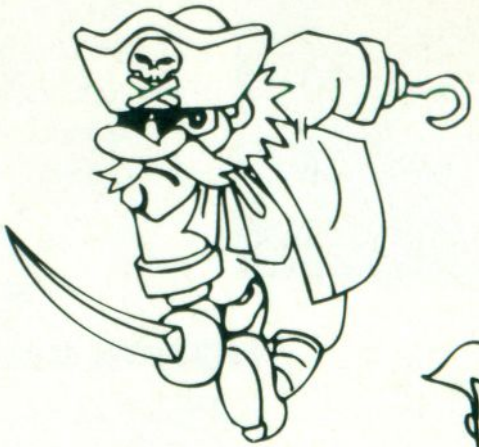
JEEVES

BUCKET

SCAT

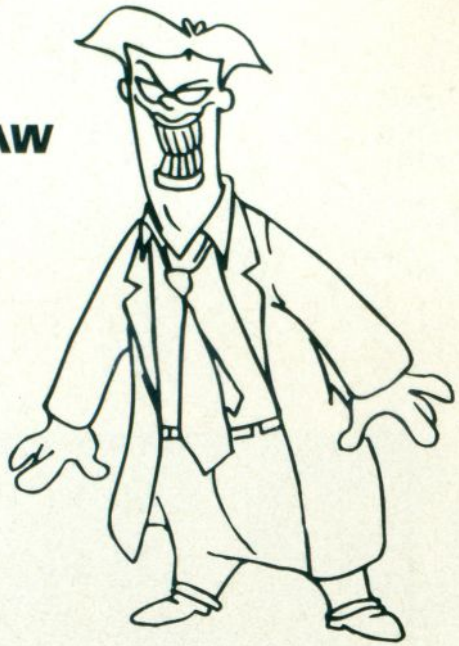
BESONDERS HARTE BURSCHEN

ARNOLD PIT-BULL



CAPTAIN CLAW

FIDO



DR. GENE SPLICER

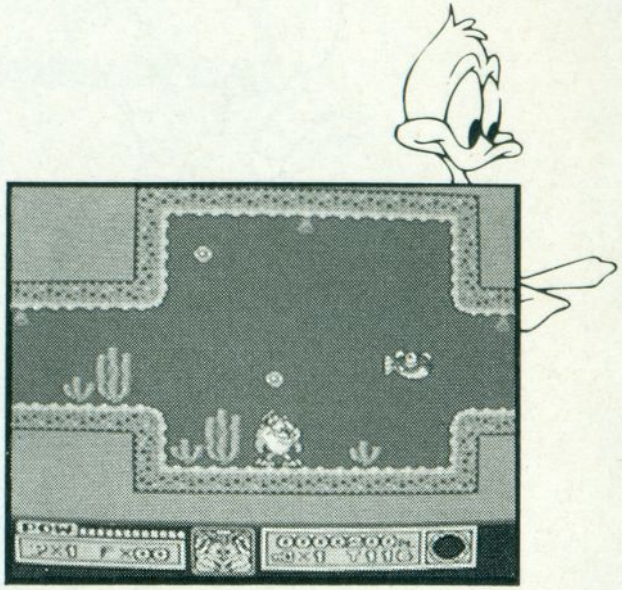
DIE GANZE WELT IST EINE BÜHNE

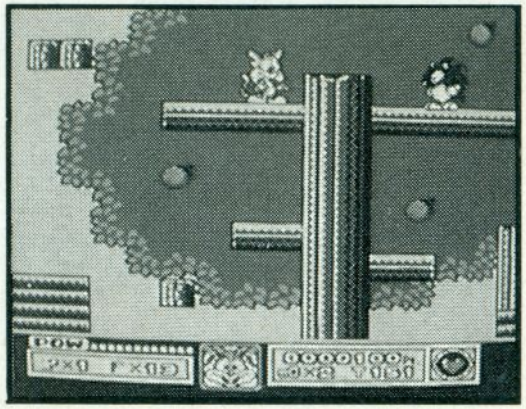
Das Feld der Schreie

Ein Stück plüschiger Prärie am Stadtrand von Acme Acres, auch ein beliebter Platz für Picknicker, zumindest bis Monty seine miesen Kumpel mit den Fallen dahinbrachte.

MOTION OCEAN

Das Meer, das Meer, das trügerische Meer. Hüten Sie sich vor Krabben, Piraten und auch vor den Fischen. Hier kann Plucky Duck mit seinen Schwimmkünsten helfen.



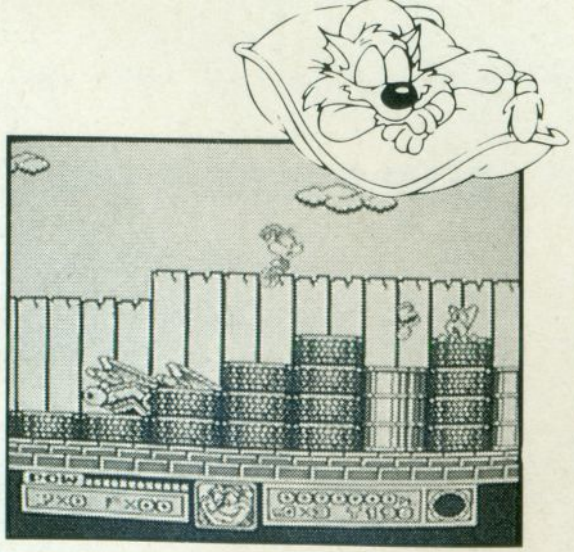


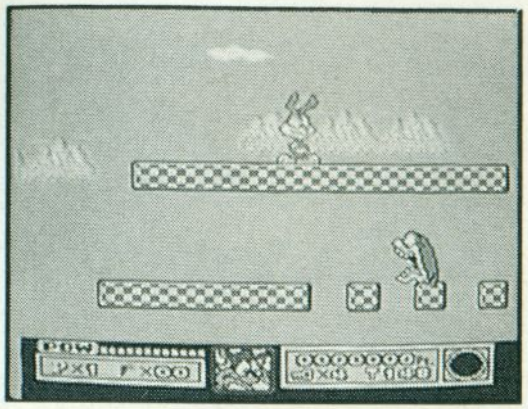
UNHEIMLICHER WALD

Springen Sie von Ast zu Ast zwischen den seltsamen Waldbewohnern umher. Manche glauben, diese Bäume seien verzaubert. Ich denke, ich werde nie etwas Unheimlicheres sehen als diese Bäume. Hier kann Ihnen Dizzy Devil den Weg markieren.

BOOMTOWN

Ein Großstadtdschungel, wo man schnell mal eine übergebraten bekommt, wenn Sachen durchs offene Fenster fliegen. Furrball ist hier sehr nützlich, um die Stadtmauern hochzuklettern.



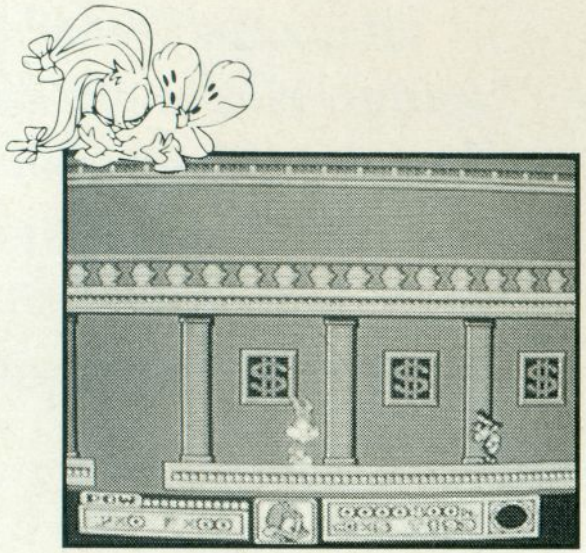


WACKYLAND

In diesem Wunderland geht es drunter und drüber, und Sie können nie sicher sein, festen Boden unter den Füßen zu haben. Und: Bei jeder Bewegung lauert eine Brut von Gestalten auf Sie.

MONTYS ANWESEN

An Ihrem letzten Ziel können Sie sich dumm und dämlich laufen. Die fiesesten von seinen fiesen Leuten hat Monty gern um sich, also hüten Sie sich vor den schlausten Fallen, die er gelegt hat. Geben Sie jetzt nicht auf, Babs ist so nah, daß Sie schon ihr Kichern hören können.



ZUR PFLEGE IHRES GAMES

- Dieses KONAMI-Game ist ein Präzisionsmodul mit komplexen elektronischen Schaltungen. Es sollte nicht starken Stößen oder extremen Temperaturen ausgesetzt werden. Bitte versuchen Sie niemals, das Modul zu öffnen.
- Die Steckkontakte dürfen nicht angetastet werden oder mit Wasser in Berührung kommen, da dies die Schaltkreise beschädigen würde.
- Das NES-Basisgerät muß AUSGESCHALTET sein, wenn das Spielmodul eingelegt bzw. entfernt werden soll.

! WARNUNG !

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Gerätes kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.

KONAMI®

DISTRIBUTED BY **KONAMI (EUROPE) GMBH**
BERNER STR. 77,6000 FRANKFURT AM MAIN 50, GERMANY
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
TINY TOON ADVENTURES™ , THE TINY TOON ADVENTURES CHARACTERS,
NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS., INC.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE
REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO.
©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan